

**Ficcionar para pensar:
a partilha do sensível e a convergência midiática na série 3%¹**

*To fiction to think:
the sharing of the sensitive and the media convergence in the series 3%*

Juliane VICENTE²

Resumo

O presente artigo aborda a partilha do sensível como parte da configuração estética da linguagem audiovisual. Para tanto, utiliza-se a série 3%, a primeira produção audiovisual brasileira produzida pela *Netflix* como objeto de estudo. A discussão propõe considerar o Facebook como uma plataforma de participação no ciberespaço que atua como uma expansão narrativa, alargando as possibilidades de produção do público. A metodologia qualitativa dedica-se à análise de viés exploratório. O arcabouço teórico baseia-se na partilha do sensível de Rancière para tratar do cerne narrativo atemporal que dialoga com a sensibilidade estética contemporânea, destacando a série como uma ferramenta de crítica ao presente ao produzir um mundo pós-apocalíptico do futuro. A cultura da convergência de Jenkins também se faz presente para compreender o produto audiovisual e a relação estabelecida com seus receptores a partir das ferramentas de expansão narrativa, no *Facebook*.

Palavras-chave: 3%. Convergência midiática. Partilha do sensível. Recepção midiática.

Abstract

This article deals with the sharing of the sensitive as part of the aesthetic configuration of the audiovisual language. For this purpose, the 3% series, the first Brazilian audiovisual production produced by *Netflix*, is used as the object of study. The discussion proposes to consider Facebook as a platform for participation in cyberspace that acts as a narrative expansion, expanding the possibilities of production of the public. The methodology is based on a qualitative view with an exploratory analysis. The theoretical framework is

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. O artigo foi produzido para a disciplina Estética das Imagens Audiovisuais ministrada pela Dra. Miriam de Souza Rossini.

² Mestranda em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
E-mail: julianevicentelopes@yahoo.com.br

based on the sharing of the sensitive of Rancière to deal with the timeless narrative core that dialogues with the contemporary aesthetic sensibility, highlighting the series as a critical way to discuss the present using a post-apocalyptic world of the future. Jenkins' convergence culture is used to understand this audiovisual product and the relationship established with its receptors based on the possibilities of narrative expansion on Facebook.

Keywords: 3%. Media convergence. Sharing the sensitive. Media reception.

Introdução

Em outubro de 2016 a *Netflix* anunciou o lançamento da sua primeira série original brasileira: 3%. A criação de Pedro Aguilera baseia-se em um projeto de 2011 lançado como *websérie* no *Youtube*, em que a narrativa apresenta uma distopia futurista ambientada no Brasil. O país encontra-se devastado por ações humanas, os sobreviventes estão divididos entre o Continente onde vivem na pobreza e escassez de recursos e o Maralto, uma região em que vivem apenas os escolhidos durante o Processo. A trama gira em torno desse Processo que, por meio de provas psicológicas, físicas e morais, escolhe os 3% que serão selecionados para viver no Maralto. O enredo de mundo distópico, com elementos de autoritarismo, a esperança de um mundo melhor e o futuro caótico traz como referências obras clássicas literárias e cinematográficas a exemplo de *Admirável Mundo Novo*, 1984, *Blade Runner*, *Metrópolis* e *Fahrenheit 451*.

O sucesso vertiginoso de séries e filmes contemporâneos é observado também em: *Jogos Vorazes*, *Divergente*, *The 100* e *The handmaid's tale*. O pano de fundo dessas histórias se concentra no cenário de progresso e devastação, marcado por sistemas políticos caracterizados pela desigualdade social. O poder concentrado na mão de poucos pode ser facilmente traduzido para temas vigentes no cenário atual brasileiro, uma vez que a série alude a conteúdos como a crença de um sistema unificado para resolver os problemas da sociedade e a meritocracia como instrumento de filtragem social. Ademais, a narrativa proporciona a discussão de outras temáticas que vem sendo refletidas no cenário da comunicação, como a inclusão de atores negros em seu elenco principal e o protagonismo feminismo, atravessado por personagens complexos que se aproximam de uma realidade humana de pluralidade de afetos e emoções.

Assim, a série se apresenta em um cenário audiovisual de aproximação dos interesses do público com os produtos midiáticos, dialogando com Esquenazi (2011) ao considerar a audiência das séries marcada por princípios como a identificação; um fenômeno manifestado pelas relações construídas pelo público com seus personagens prediletos e temáticas que aludem ao real. No que tange a esse aspecto, este artigo se apropria de Rancière (2005) para tratar da partilha do sensível que aproxima o cotidiano na arte em tela. Para além da intertextualidade e verossimilhança é necessário destacar outro viés que surge a partir do conceito de cultura da convergência elaborado por Jenkins (2008), no que diz concerne às interações e produções desenvolvidas no ciberespaço.

Metodologia e procedimentos metodológicos

O presente artigo baseia-se na abordagem qualitativa de viés exploratório, através de multimetodologia, apropriando-se da pesquisa de cunho teórico para elucidar os conceitos pertinentes à cultura da convergência de Jenkins (2008) e a partilha do sensível de Rancière (2005) para tratar das questões centradas nas subjetividades da experiência audiovisual. Por meio de uma abordagem direta, de caráter explicativo, intenta-se interpretar a construção de uma narrativa distópica audiovisual em diálogo com suas especificidades contextuais na cibercultura. A pesquisa bibliográfica concentra-se na seleção e leitura das mencionadas abordagens teóricas, enquanto a complementação dos dados recorreu a três procedimentos: a observação participante, análise documental e leitura e análise da imagem audiovisual.

A observação participante estruturou-se pelo envolvimento participativo da plataforma *Facebook* na página oficial de 3% a fim de compreender e ilustrar a atuação dos espectadores no processo comunicacional, seus usos e interpretações. A análise documental baseou-se em dados secundários de mídia eletrônica e dados primários das páginas oficiais com a finalidade de exemplificar, verificar e complementar os dados obtidos. A leitura e análise da imagem audiovisual considera a imagem audiovisual como registro da vida em sociedade, procurando não somente observar as questões da atualidade presentes na série

como explorar a influência do contexto histórico permeado pelo cotidiano e a trajetória de temáticas encontradas no gênero distópico.

A trajetória diacrônica

Em 2011, a produtora Maria Bonita Filmes publicou 3 episódios pilotos no *Youtube* à procura de patrocinadores ou canais de TV que estivessem interessados em dar continuidade ao projeto. A *Netflix* se interessou pelo projeto e em novembro de 2016 a primeira série brasileira foi lançada em sua categoria de originais. A audiência se dividiu entre críticas e elogios, em poucos meses tornou-se a série de língua não-inglesa mais assistida nos Estados Unidos e foi confirmada a segunda temporada, que teve seu lançamento em abril de 2018. Para entender o caminho percorrido até sua ascensão no cenário audiovisual brasileiro é necessário ter em vista alguns fatores: o primeiro diz respeito à identificação do público alcançada pelo projeto desde 2011 no *Youtube*.

A viralização do projeto por parte dos fãs deu visibilidade ao conteúdo, na época os episódios pilotos obtiveram repercussão internacional além das páginas que já circulavam no *Facebook*. O segundo corresponde à iniciativa da *Netflix* em produzir a série com a circulação de produções cinematográficas que tinham como tema a distopia e foram sucessos de bilheteria nos anos subsequentes, a exemplo de *Jogos Vorazes* (2012) e *Divergente* (2014). Ademais, a própria *Netflix* - inicialmente um serviço de distribuição de DVDs pelo correio - pode ser contextualizada num cenário diacrônico de desenvolvimento de tecnologias e a conseguinte consolidação do ciberespaço como uma provedora global de streaming que se apropriou de ferramentas disponíveis no âmbito digital para a propagação de conteúdos. Atualmente, a *Netflix*, distribui conteúdos audiovisuais para mais de 100 milhões de assinantes e o sucesso de suas produções originais atinge mais de 180 países.

Para além da *Netflix*, é importante ressaltar a presença de muitos atores que atuaram em telenovelas e minisséries das emissoras brasileiras Record e Globo, como Zezé Motta, João Miguel, Bianca Comparato, Michel Gomes, Silvio Guindane, Rodolfo Valente, Michel Gomes, Fernanda Vasconcellos e Maria Flor - o que corresponde ao poder de abranger o público que já conhecia os atores. Assim, 3% se apresenta no cenário de

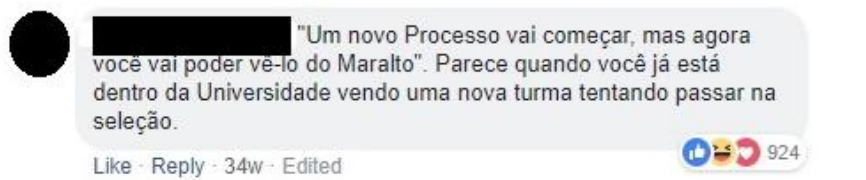
convergência das mídias, um produto que partiu dos produtores, foi disseminado por ações de grupos de fãs, patrocinado e produzido pela *Netflix* e buscou a ambientação e elenco reconhecidos no cenário televisivo brasileiro. Em vista disso, percebe-se mudanças no cenário audiovisual brasileiro, evidenciado pelo panorama mercadológico e cultural marcado pela relação construída a partir do uso de tecnologias da comunicação como propagadoras e compartilhadoras de conteúdo. Assim, a evolução no cenário midiático aponta para a convergência explicitada no público como principal aliado das narrativas.

A trama

A trama de 3% baseia-se em um futuro distópico ambientado no Brasil pós-apocalíptico, em que apenas 3% dos sobreviventes são selecionados através de um processo para ascender ao Maralto - uma região rica em recursos. A narrativa apresenta uma sociedade construída sob ideais meritocráticos, que fomentam contrastes morais explicitados ao longo das temporadas. Os 97% de moradores do Continente vivem em extrema pobreza, sem acesso a qualquer tipo institucional de assistência médica ou educacional, há escassez de água, energia e alimentos.

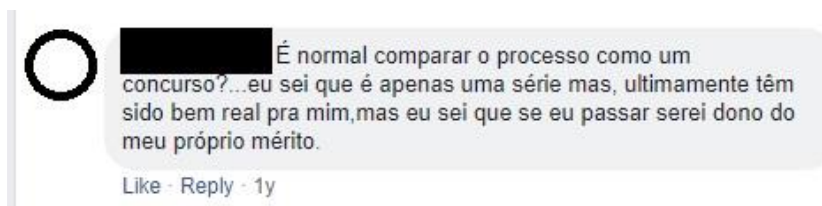
O cenário de desesperança permanece sustentado pela certeza de muitos na legitimidade da seleção que filtra aqueles que serão escolhidos. A utopia desse regime é configurada a partir do Processo, seleção em que os candidatos ao completarem 20 anos devem se submeter a testes físicos, psicológicos e morais. Inspirado no ingresso ao ensino superior, o Processo estimula reflexões sobre os sistemas seletivos, como pode ser visto na página oficial:

FIGURA A – Comentário em postagem no Facebook.



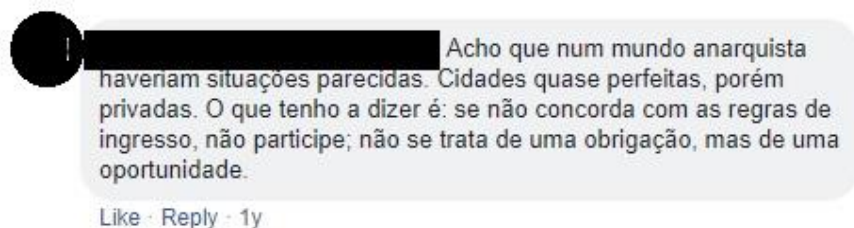
Fonte: elaborado pela autora.

FIGURA B – Comentário em postagem no Facebook.



Fonte: elaborado pela autora.

FIGURA C – Comentário em postagem no Facebook.



Fonte: elaborado pela autora.

As narrativas distópicas como diagnóstico da sociedade

A distopia se caracteriza pela ficção artística, literária ou audiovisual, constituída como a antítese da utopia, ambientada em lugares fictícios ou tempos distantes. Nela se inscreve o opressivo controle da sociedade por meio de regimes autoritaristas ou totalitaristas, em que a tecnologia é utilizada como símbolo de progresso e ferramenta de

controle da sociedade. Há um número significativo de histórias distópicas que se aproximam da realidade ao refutar diretrizes e convenções sociais. A propagação do terror na imagem de um futuro caótico, intimamente ligado às incertezas do que está por vir, pode ser vista como um aviso das consequências possíveis das ações humanas.

O futuro ameaçador personificado pelo progresso tecnológico está intrinsecamente ligado ao medo do desconhecido; a revolução e controle das máquinas subjugando a humanidade é um dos temas encontrados no gênero distópico, possibilitando um mapeamento possível do desenvolvimento da tecnologia em um progresso contínuo que parte de uma ferramenta acessória até assumir a dominação, determinando o presente, como aquilo sem o qual não se pode mais viver. A tecnologia em 3% atua como instrumento de vigilância e comando, utilizada para controle de natalidade, comunicação, registro de memórias, vigilância, gerenciamento dos bens de consumo. É oportuno ressaltar o símbolo do poder de escolha como um tema central da série. Os candidatos ao Processo voluntariamente escolhem participar, potencializando o conflito entre mérito e direito, preocupação individual e coletiva. Os personagens devem ser merecedores para ascender ao Maralto, no entanto, o caminho percorrido para este fim é repleto de decisões controversas mostrando que o Processo não é justo. Ser escolhido para fazer parte do Maralto é escolher não ter filhos e jamais ter contato com a família que ficou no Continente, demarcando o sacrifício necessário que requer a rejeição de valores ou desejos pessoais. Há aqueles que veem o Processo como um renascimento, de cunho religioso, e há aqueles que repudiam o Processo, fazendo parte da Causa - movimento rebelde que age contra o Maralto. A Causa planeja destruir a ordem vigente com a infiltração de espiões e a explosão do prédio do Processo a fim de agir contra a desigualdade do sistema. Há mortes tidas como inocentes ou acertadas defendidas tanto pela Causa quanto pelo Continente, o que aponta para a dicotomia relativa que ambos os lados extremistas assumem. O embate entre os dois pólos alimenta discussões nas redes, fenômeno que se assemelha a discussões correntes no cenário político brasileiro.

A cultural visual: a partilha do sensível e a convergência midiática

Para tratar de uma cultura visual é necessário de antemão pensar não apenas nos artistas que as produz, mas nas estéticas dos sujeitos, o que implica considerar o quanto há de social no que se produz e de que forma as escolhas são individuais ou coletivas. Partindo da necessidade da humanidade de narrar, desde as narrativas orais contadas ao entorno das fogueiras, pode-se inferir a permanência de um imaginário coletivo no que diz respeito à construção de narrativas para entender o mundo que nos cerca. A perceptível continuidade de discursos e representações é atravessada pelo contexto que as rege, portanto, para tratar de uma cultura visual para chegar à cultura audiovisual é necessário refletir sobre as redes de imagens recorrentes nos domínios da história. A historicidade do olhar é intrínseca à historicidade das redes de imagens, uma vez que, cada época estabelece possibilidades e impossibilidades da sua regulamentação social, há limites de visibilidade e dizibilidade das imagens que circulam.

Os regimes do olhar apresentam transformações diacrônicas, a exemplo da fotografia, utilizada como registro memorial da família em uma trajetória técnica e cultural que vai afluir para contemporaneidade em que a vida privada pode ser exposta em vídeos e fotos compartilhadas, marcando a relação concomitante entre o que é público e privado. As próprias questões da atualidade que são encontradas na série 3% remetem ao resgate do passado, pois atualiza sentimentos como a desesperança com o sistema de governo que também possui historicidade no uso da intervenção artística para contestar e criticar o sistema vigente, vide o movimento expressionista alemão que se utilizou do cinema para expressar seu descontentamento a partir do final do século XIX. A própria convergência entre os meios se caracteriza por profundas atualizações que vão desde questões técnicas e estéticas, perpassadas por regulamentações e ferramentas utilizadas na distribuição e circulação de produtos.

Contudo, observa-se no audiovisual algo que transita, uma partilha de temáticas, sentimentos e afetos que advém da necessidade do ser humano em se utilizar das narrativas para compreender o mundo que o cerca e construir sua identidade. Portanto, essa análise

propõe-se a analisar não apenas o objeto, como o contexto em que ele se apresenta e o observador.

A análise de um produto audiovisual encerrado em si mesmo, corre o risco de suprimir o observador e o contexto, ambas variáveis necessárias para uma reflexão epistêmica que não considera seus objetos de estudo como dados de antemão. O observador afeta o que ele está observando, por isso é necessário não separar o objeto do contexto, para não suprimir o observador do processo comunicacional. E é sobre esses afetos e subjetividades que marcam a experiência estética contemporânea que o conceito de partilha do sensível faz-se imperativo.

Rancière nomeou como partilha do sensível o “sistema de evidências sensíveis que revela ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas.” (Rancière, 2005 p. 15). Deste modo, pode-se inferir que a partilha do sensível é um aspecto essencial nas experiências que decorrem da arte, pois constitui os modos pelos quais os objetos são apreendidos, na medida em que a presença de um conjunto de experiências se relaciona a partir determinados parâmetros comuns.

O espaço do comum é estruturado a partir da distribuição de lugares, demarcado pelos limites que podem se constituir como visíveis ou invisíveis, exemplificado nos próprios discursos hegemônicos que estabelecem discursos periféricos, no exercício de uma autonomia relativa que marca as competências ou incompetências para o comum. A partilha do sensível define lugares em que se dá a participação de uns e de outros, lembrando que os regimes estéticos presidem os modos de ser, dizer e ver que são construídos a partir do tempo e espaço, levando em conta as regulamentações sociais. Assim, a arte se converte no que é sentido pelo sujeito, a percepção que pode ser construída isoladamente e que também se configura no entrelaçamento com o todo.

Pode-se considerar a arte como um entre-lugar, um espaço desterritorializado que pode tanto alargar os conceitos e dogmas normatizados como reafirmar os discursos dominantes. Embora a experiência estética, a priori, é de algum modo incomensurável dada sua essência de imaterialidade, estudá-la é necessário na tentativa de compreensão das subjetividades do indivíduo. Esse artigo propõe a composição da experiência estética

audiovisual em sua relação comunicacional, à frente da experiência subjetiva, considerando as interações comunicativas no ambiente virtual como parte da experiência audiovisual. Para tanto, deve-se considerar que os afetos movidos durante o contato com as imagens técnicas são diversos, repletos de preceitos individuais.

Contudo, há algo de fundamental que é mobilizado pela partilha do sensível, como as bases culturais as quais acessamos para apreender experiências, que transforma a espectadorialidade em participação ativa na construção do próprio objeto observado. Por isso, a construção desta análise incide tanto na convergência midiática que marca a relação com a arte em múltiplas plataformas quanto na recepção que considera o sujeito como receptor que pode produzir e fomentar os universos narrativos apontando para a expansão da experiência estética.

A série 3% desenvolve uma atmosfera de tensão e suspense que afeta os espectadores, a aproximação do real permite que as fronteiras entre o que é “ficção” e o que é “realidade” sejam atenuadas, partindo do pressuposto que a ficção possui a capacidade de impactar o real e reformular seu sentido. Há uma série de aspectos técnicos e estéticos que podem se relacionar para discutir a partilha do sensível, mencionados anteriormente: atemporalidade de elementos narrativos a partir da estética divergente entre Continente e Maralto e a verossimilhança por meio do efeito de real que atravessa as representações. Tais características expõem-se na relação do receptor na experiência do todo e da parte, reafirmando a possibilidade de interação do público potencializada por plataformas de compartilhamento como o *Facebook*. O receptor propaga e gera conteúdos, compartilha vídeos, imagens, participa de grupos - em 6 de julho havia cerca de 16 grupos dedicados à série - ou interage diretamente na página oficial, escolhida aqui para ilustrar a participação do público. A página oficial “3% - 3 por cento” possui aproximadamente 375 mil seguidores e foi lançada com o projeto inicial em 2011, as postagens e discussões possuem maior continuidade durante os pré-lançamentos das temporadas. A identificação do público se dá por meio de discussões nas postagens, através de comentários que reagem a temas controversos como a luta da Causa e do Maralto, o desenvolvimento narrativo da série e atitudes dos personagens.

Deve-se ressaltar que, embora o engajamento do público seja algo previsto ou direcionado, tais condições não deslegitimam o caráter de espontaneidade que marcam as interações visualizadas. Para ilustrar tais argumentos segue abaixo alguns comentários de uma postagem de 7 de maio, em que um vídeo da personagem Joana, já aceita como membro da Causa incita os companheiros com a frase “Pela causa”. A legenda do vídeo era a seguinte “O típico exemplo de alguém que desperdiçou uma oportunidade e se uniu à escória da Causa.” As postagens da página oficial eram publicadas ora como se fossem escritas por membros do Processo, ora como integrantes da Causa.

FIGURA D – Comentário em postagem no Facebook.



Fonte: elaborado pela autora.

FIGURA E – Comentário em postagem no Facebook.



Fonte: elaborado pela autora.

Nessas postagens há dois comentários que dialogam com as questões da atualidade apresentadas na série e a relação estabelecida entre a série enquanto produto midiático e o receptor :o primeiro relaciona a série à atual situação brasileira, enquanto o segundo

apresenta um print do último episódio da segunda temporada em que aparece a frase “Fora T” pichada na parede do prédio em que estão os personagens Michele e Fernando, remetendo ao “Fora Temer”, frase dita por aqueles que são contrários à presidência atual de Michel Temer.

As insatisfações contra o governo podem ser assimiladas tanto em 3% como no cenário atual brasileiro, reafirmando a capacidade de recriação e representação da realidade por meio da arte. No exemplo a seguir há a interação entre a página oficial e um dos seus seguidores, trazendo à tona a relação hodierna de produtores e consumidores no ambiente virtual.

FIGURA F – Comentário em postagem no Facebook.



Fonte: elaborado pela autora.

Logo, a interação ambientada no ciberespaço é um dos aspectos fundamentais do que Jenkins nomeou como cultura da convergência, destacando-se o público como indivíduos que podem construir relações com os produtos midiáticos que vão além da espetatorialidade. Retomando o contexto em que os fenômenos se apresentam é necessário frisar a materialidade da comunicação, ao considerar os suportes imbuídos de significado, partes constitutivas da apreensão de sentido. De modo que, a aproximação do consumo e produção é marcada pelas plataformas de compartilhamento e produção de conteúdos, uma vez que “as relações entre produtores e consumidores estão sendo rompidas à medida que os consumidores procuram agir ao serem convidados a participar da vida das franquias” (JENKINS, 2008, p.48).

No caso de 3%, a conexão entre o receptor e a obra é perceptível na medida em que se visualiza a importância de ferramentas extra narrativas como elementos associados na construção de um universo narrativo. A configuração desse universo se manifesta pela convergência de mídias, o que retroalimenta o processo de assimilação, reconhecimento e resistência relacionado à valores políticos, éticos e estéticos. É por meio dessas ferramentas que o receptor expõe opiniões, elogios e descontentamentos e produz conteúdos que derivam do que é ofertado pela série. Portanto, a subjetividade é considerada a partir da relação entre o que é público e privado, na dupla existência de uma subjetividade que alcança as especificidades de uma experiência estética pessoal permeada pela organização social do todo.

A convergência midiática oportuniza a experiência estética contemporânea repleta de novos modos de participação, com autonomia e resistência, que vão além da difusão de informações viabilizada pela reprodução técnica. Evidencia-se uma nova oferta de produtos que revisa os próprios formatos de consumo, dado que os gêneros e formatos não se prendem a meios específicos. A tecnologia permite não somente a autonomia nos modos de recepção, como na exibição, transmissão e distribuição dos produtos midiáticos. Posto isso, cabe aos estudos de comunicação atentar-se ao fenômeno da arte contemporânea audiovisual como uma atividade em constante processo.

Considerações finais

Tendo em vista os pontos explorados, pode-se concluir que a série 3% alude à associações - diretas ou indiretas - que aludem a anseios e inquietações contemporâneas. Durante a análise da série e da página do *Facebook* observou-se que a utilização de plataformas online estimula a participação do público por meio da interação bilateral entre produtores e receptores, reiterando a potencialidade do ciberespaço no cenário audiovisual.

Por conseguinte, o sucesso da narrativa vincula-se à sua capacidade de instigar os debates extra-narrativos. Além disso, o resgate do cenário distópico comporta um processo de atualização em 3% que vai além de um contra-discurso de insatisfação social, uma vez que, é atravessado por preocupações contemporâneas como a inserção do protagonismo feminino e a pluralidade étnica na escolha do elenco de personagens, ratificando preocupações atuais observadas no cenário audiovisual. Ainda no que diz respeito à construção de personagens salienta-se a presença de uma narrativa que não se pauta em personagens circunscritos como heróis ou vilões, redimensionando a constituição da identidade desterritorializada de ideais morais hegemônicos.

Cabe sublinhar que as reflexões deste artigo fomentaram novos questionamentos e interesse no gênero distópico em narrativas audiovisuais e na configuração de espectadorialidade pós-moderna, corroborando a inicial intenção de produzir conhecimento, a fim de apreender a sociedade e sua relação intrínseca com os produtos audiovisuais.

Referências

ESQUENAZI, Jean-perri. **As séries televisivas**. França: Texto & Grafia, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. **Rumo a uma “História Visual”**. In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornélia; NOVAES, Sylvia Caiuby (orgs). *O imaginário e o poético nas Ciências Sociais*. Bauru: Edusc, 2005, p.33-56.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. In: Estética e política. São Paulo: Editora 34, 2005.

ROSSINI, Miriam de Souza. **O cinema e a história: ênfases e linguagens**. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy, SANTOS; Nádia Maria Weber; ROSSINI, Miriam de Souza. **Narrativas, imagens e práticas sociais. Percursos em história cultural**. Porto Alegre: Asterisco, 2009, p. 123-147.